

**LAPORAN SKRIPSI**

**GAME MEMASAK MAKANAN KHAS PATI (NASI GANDUL)**

**Oleh :**

**AGUS SETYAWAN (201051192)**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2015**

**LAPORAN SKRIPSI**

**GAME MEMASAK MAKANAN KHAS PATI (NASI GANDUL)**

**Oleh :**

**AGUS SETYAWAN (201051192)**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2015**



## UNIVERSITAS MURIA KUDUS

### PENGESAHAN STATUS SKRIPSI

JUDUL : GAME MEMASAK MAKANAN KHAS PATI (NASI GANDUL)

NAMA : AGUS SETYAWAN

Mengijinkan Skripsi Teknik Informatika ini disimpan di perpustakaan Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus dengan syarat-syarat kegunaan sebagai berikut :

1. Skripsi adalah hak milik Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
2. Perpustakaan Teknik Informatika Universitas Muria Kudus dibenarkan membuat salinan untuk tujuan referensi saja.
3. Perpustakaan juga dibenarkan membuat salinan Skripsi ini sebagai bahan pertukaran antar institusi pendidikan tinggi.
4. Berikan sesuai dengan kategori Skripsi
  - ☐ Sangat Rahasia (Mengandung isi tentang Keselamatan/ kepentingan Negara Republik Indonesia).
  - ☐ Rahasia (Mengandung isi tentang kerahasiaan dari satu organisasi/badan tempat penelitian Skripsi ini dikerjakan)
  - ☐ Biasa

Disahkan Oleh :

Penulis

Pembimbing Utama

**Agus Setyawan**

**201051192**

Alamat : Mojomulyo RT 02/ RW 03

Tanggal : 29 Januari 2015

**Rizkysari Meimaharani**

**NIDN.0620058501**



## **UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

### **PERNYATAAN PENULIS**

JUDUL : GAME MEMASAK MAKANAN KHAS PATI (NASI GANDUL).

NAMA : AGUS SETYAWAN

NIM : 201051192

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Kudus, 9 Desember 2014

Agus Setyawan

Penulis



**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

**JUDUL : GAME MEMASAK MAKANAN KHAS PATI (NASI GANDUL).**

**NAMA : AGUS SETYAWAN**

**NIM : 2010-51-192**

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui ,

Kudus, 18 Desember 2014

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

**Rizkysari Meimaharani, M.Kom**

NIDN.0620058501

**Tri Listyorini, M.Kom**

NIDN.0616088502

Mengetahui  
Kaprodi Teknik Informatika

**Ahmad Jazuli, M.Kom**

NIDN.0406107004





**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**PENGESAHAN SKRIPSI**

**JUDUL : GAME MEMASAK MAKANAN KHAS PATI (NASI GANDUL)**

**NAMA : AGUS SETYAWAN**

**NIM : 2010-51-192**

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada tanggal 12 Januari 2015 . Menurut kami Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.kom).

Kudus, 12 Januari 2015

Ketua Penguji

Penguji 1

**Arif Susanto, ST, M.Kom**

**NIDN.0603047104**

**Rina Fiati, M.CS**

**NIDN.0604047401**

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik

Ka.Progdi Teknik Informatika

**Rochmad Winarso, ST., MT**

**NIS. 0610701000001138**

**Ahmad Jazuli, M.Kom**

**NIDN. 0406107004**

## **ABSTRACT**

*Each region or city certainly has a distinctive characteristic of each, both of culture and culinary. Like the city of starch, starch famous for distinctive food is rice gandul. Rice gandul is merupakan typical food derived from starch, rice gandul almost similar to boiled rice originating from different holy penyajiannya only just. In presenting gandul rice, as the base plate coated first with banana leaves. Flash game development today is growing by leaps and bounds, ranging from adventure games, educational games, educational games even war. The purpose of this research is to develop games cooking special food starch (rice gandul) based desktop. In making games cooking special food starch, the method used is Lhuter method which is a method of multimedia application development. Multimedia application development method includes six (6) stages of the concept (concept), the design (design), collecting material (collecting materials), manufacture (assembly), testing (testing), and distribution (distribution).*

*Keywords: rice gandul, games, Methods Luther, desktop*



## ABSTRAK

Setiap daerah atau kota tentunya mempunyai suatu ciri khas masing-masing, baik dari kebudayaan maupun kuliner. Seperti kota pati, pati terkenal dengan makanan khasnya yaitu nasi gandum. Nasi gandum merupakan makanan khas yang berasal dari pati, nasi gandum hampir mirip dengan nasi pindang yang berasal dari kudus yang berbeda hanya penyajiannya saja. Dalam penyajian nasi gandum, piring sebagai alas dilapisi dahulu dengan daun pisang. Perkembangan game flash saat ini sangat berkembang dengan pesat, mulai dari game petualang, game edukasi, perang bahkan sampai game edukasi. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan game memasak makanan khas pati (nasi gandum) berbasis dekstop. Dalam membuat game memasak makanan khas pati ini, metode yang digunakan adalah metode Luther yang merupakan metode pengembangan aplikasi multimedia. Metode pengembangan aplikasi multimedia meliputi 6 (enam) tahapan yakni konsep (concept), perancangan (design), pengumpulan materi (material collecting), pembuatan (assembly), pengujian (testing), dan pendistribusian (distribution).

Kata Kunci : nasi gandum, game, Metode Luther, dekstop





## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “Game Memasak Makanan Khas Pati(Nasi Gandul).

Skripsi ini disusun guna untuk melengkapi persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus. Pada Kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan pimpinan dalam hidupku.
2. Bapak Suparno,S.H,M.S,selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Ahmad Jazuli, S.Kom, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
4. Ibu Rizkysari Meimaharani, M.kom, selaku pembimbing Skripsi penulis.
5. Ibu Tri Listyorini, M.kom, selaku pembimbing Skripsi penulis .
6. Keluarga yang selalu memberikan motivasi dan dukungan.
7. Teman-teman yang selalu memberikan dukungan.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharap kritik dan saran dari berbagai pihak untuk sempurnanya sebuah karya tulis. Selain itu penulis juga berharap semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi semua.

Kudus, 9 Desember 2014

Penulis

## **Motto dan Persembahan**

### **MOTTO**

نُفْسِحِم بِمَا أُوْفِرُو حَتَّىٰ مِ بَقُو مَا يُفَرُّ لَا إِلَهَ إِلَّا

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sebelum mereka mengubah nasib mereka”

### **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah, atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Karya sederhana ini ku persembahkan untuk:

1. Keluarga yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama ini.
2. Ibu Rizkysari Meimaharani, M.kom dan Tri Listyorini, M.kom, selaku pembimbing skripsi penulis .
3. Seseorang yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
4. Teman-teman Ford-E.

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN SAMPUL.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN STATUS SKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN PENULIS .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>v</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Batasan Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	2
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1 Penelitian Terkait .....	5

2.2 Landasan Teori.....	6
2.2.1 Game .....	6
2.2.2 Sejarah Game .....	6
2.2.3 Bagan Alir Dokumen .....	6
2.2.4 Storyboard.....	8
2.2.5 Tools Yang Digunakan .....	9
2.3 Kerangka Teori.....	10
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	11
3.1 Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	11
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b> .....	15
4.1 Metode Pengembangan Multimedia .....	15
4.1.1 Pengonsepan ( <i>concept</i> ) .....	15
4.1.2 Perancangan ( <i>Design</i> ).....	15
4.1.2.1 <i>Flowchart</i> .....	15
4.1.2.2 <i>Storyboard</i> .....	19
4.1.3 Pengumpulan Bahan ( <i>Material Collecting</i> ).....	24
4.1.4 Pembuatan ( <i>Assembliy</i> ).....	25
<b>BAB V IMPLEMENTASI</b> .....	35
5.1 Implementasi Aplikasi .....	35
5.2 Pengujian ( <i>Testing</i> ) .....	35
5.3 Pendistribusian ( <i>Distribution</i> ) .....	43

<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>45</b>
6.1 Kesimpulan .....	45
6.2 Saran.....	45

## **DAFTAR PUSTAKA**

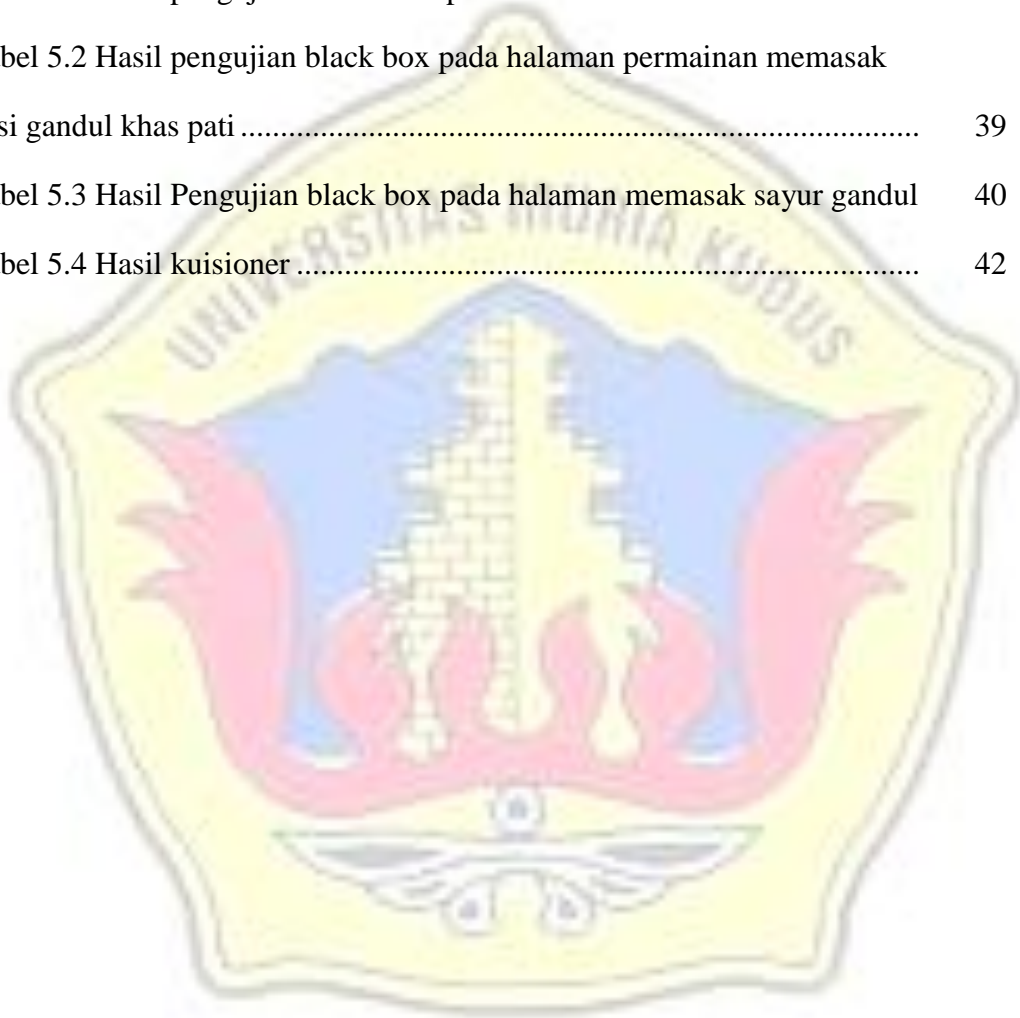
## **LAMPIRAN**





## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol Diagram Alir Dokumen .....	6
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> game memasak makanan khas pati .....	19
Tabel 5.1 Hasil pengujian black box pada halaman menu.....	38
Tabel 5.2 Hasil pengujian black box pada halaman permainan memasak nasi gandul khas pati .....	39
Tabel 5.3 Hasil Pengujian black box pada halaman memasak sayur gandul	40
Tabel 5.4 Hasil kuisisioner .....	42



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 contoh storyboard.....	8
Gambar 2.2 kerangka teori.....	10
Gambar 3.1 Siklus Pengembangan multimedia .....	11
Gambar 4.1 Flowchart Halaman Menu Utama .....	16
Gambar 4.2 Flowchart Halaman Permainan memasak nasi .....	17
Gambar 4.3 flowchart memasak sayur gandul.....	18
Gambar 4.4 : Beberapa contoh gambar yang didapat dari internet.....	24
Gambar 4.5 : Contoh gambar yang dibuat dengan tools adobe photoshop cs 5 .....	25
Gambar 4.6: Gambar setelah dipotong dengan crop tool.....	26
Gambar 4.7 : Gambar background hal utama.....	26
Gambar 4.8 : Gambar background halaman permainan.....	27
Gambar 4.9: Actionscript pada masing-masing button pada halaman utama .....	28
Gambar 4.10 : button pada halaman permainan.....	30
Gambar 4.11 : Actionscript ketika menyalakan kompor .....	31
Gambar 4.12 : <i>Actionscript</i> ketika memasukan air .....	32
Gambar 4.13 : Actionscript ketika memasukan beras.....	32
Gambar 5.1 : Gambar file exe .....	35
Gambar 5.2 : Halaman menu .....	36
Gambar 5.3 : Gambar petunjuk dalam bermain game .....	36
Gambar 5.4 : Gambar halaman permainan .....	37
Gambar 5.5 : Gambar Halaman profil .....	37
Gambar 5.6 : Diagram batang hasil kuisioner.....	43

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	Kuisisioner
LAMPIRAN II	Buku Konsultasi Skripsi
LAMPIRAN III	Lembar Revisi Ujian Skripsi

